Disney

PETER PAN
LA LÉGENDE DU PAYS IMAGINAIRE

Disney Interactive

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes, succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site http://www.pegi.info

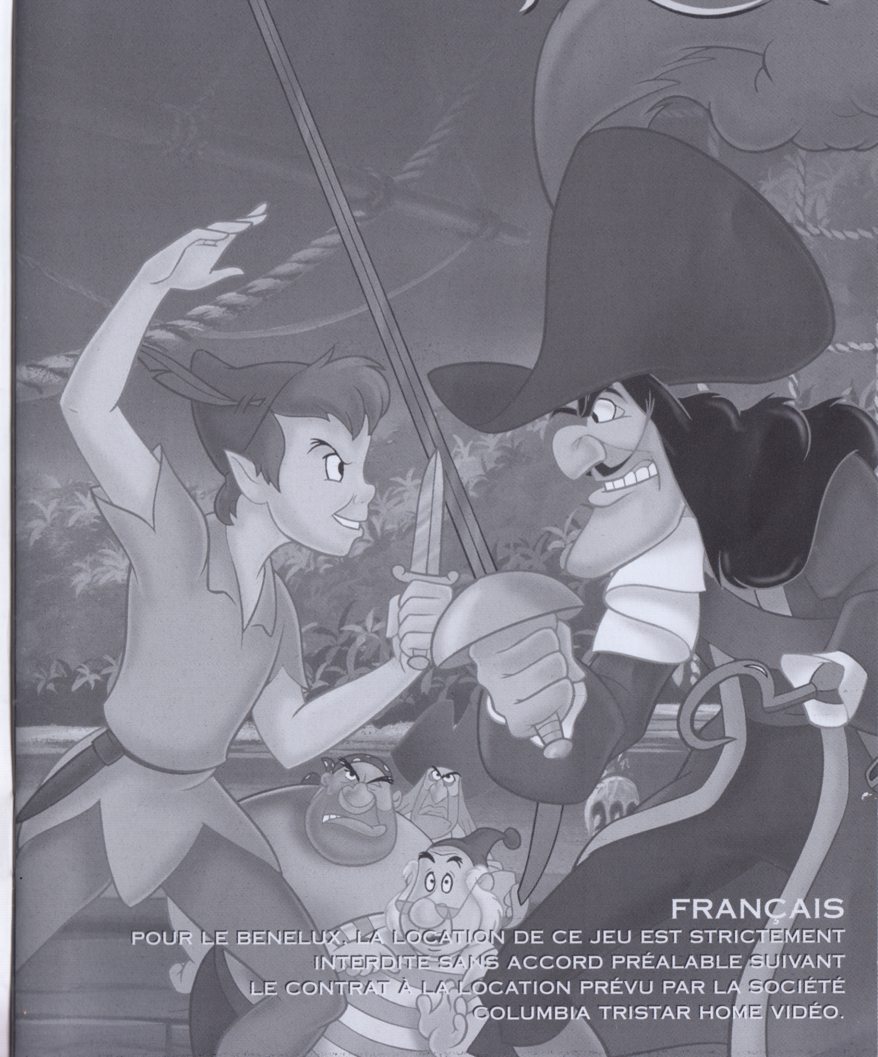
SLES-50526

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 100KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Jeu © 2002 Disney.
Programmes de bibliothèque © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINÉ A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Disney Interactive. Développé par Blue[52].

Disney

PETER PAN
LA LÉGENDE DU PAYS IMAGINAIRE



FRANÇAIS

POUR LE BENELUX, LA LOCATION DE CE JEU EST STRICTEMENT INTERDITE SANS ACCORD PRÉALABLE SUIVANT LE CONTRAT À LA LOCATION PRÉVU PAR LA SOCIÉTÉ COLUMBIA TRISTAR HOME VIDÉO.

LA LÉGENDE DU TRESOR DU ROCHER DU CRÂNE

Une ancienne légende de pirate raconte comment
De courageux loups de mer naviguèrent dans le vent
Parcourant le Pays Imaginaire en quête d'or,
et comment, au Rocher du Crâne, ils cachèrent leur trésor.

Ainsi un immense butin dérobé aux marchands
Repose dans une grotte aux coffres étincelants.
Il est dit que celui qui le découvrira, en s'en emparant,
Deviendra l'homme le plus riche de tous les temps !

Alors scrute la mer, et si tu aperçois droit devant
Une bouteille dérivant sur les flots chatoyants,
Prends bien soin de la carte que tu y trouveras
Car au Rocher du Crâne celle-ci te mènera.

INSTALLATION

Installe ton système de loisir interactif PlayStation®2 en suivant les instructions du mode d'emploi. Assure-toi que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) situé à l'arrière de la console est éteint. Branche correctement les manettes de jeu et autres accessoires AVANT d'allumer ta console. Nous te recommandons de ne brancher ou retirer aucun accessoire une fois la console sous tension.

Maintenant allume la console à l'aide de l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) et appuie sur le bouton ⏻ / RESET. Une fois le voyant de l'indicateur ⏻ devenu vert, appuie sur le bouton ⏏ et le compartiment à disque s'ouvrira. Place le disque de Disney Peter Pan - La Légende du Pays Imaginaire dans le compartiment à disque, étiquette vers le haut. Appuie à nouveau sur le bouton ⏏ pour fermer le compartiment à disque. Enfin, appuie encore sur le bouton ⏻ /RESET avant de commencer à jouer.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de l'impression, mais il est possible que quelques modifications aient été apportées au jeu à un stade ultérieur de son développement. Toutes les photos d'écran de ce manuel sont extraites de la version anglaise du jeu. Certaines peuvent provenir de versions antérieures et différer légèrement de celles que tu verras à l'écran.

Memory Card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2)

REMARQUE : dans ce manuel, le terme “ Memory Card ” (carte mémoire) désigne toujours la Memory Card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les Memory Cards (code produit SCPH-1020 E) conçues pour fonctionner avec les logiciels de format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Pour sauvegarder/charger tes paramètres de jeu et ta progression, insère une Memory Card (carte mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de ta console. Seule la fente pour MEMORY CARD N°1 permet d'enregistrer ou de charger des données de jeu. Avant de commencer à jouer, vérifie que tu disposes d'assez d'espace libre (100KB minimum) sur ta Memory Card (carte mémoire).

Carte au tresor: Cette option permet de voir les morceaux de la carte au trésor que tu as récupérés. Tu peux les disposer à ta guise pour tenter de recréer la carte au trésor du Rocher du Crâne. Utilise les touches directionnelles pour mettre un morceau en surbrillance. Appuie sur la touche ✕ pour prendre et poser un morceau de la carte. Appuie sur la touche □ pour le faire pivoter. Si tu poses un morceau de carte sur un autre morceau, ces deux morceaux échangeront leurs places.

CARTE DU PAYS IMAGINAIRE (SÉLECTION DES NIVEAUX)

Cette carte s'affiche après chacun des niveaux. Elle te permet de choisir le niveau suivant, de revenir à un niveau précédent ou de savoir quels niveaux contiennent encore des objets à récupérer. Dans l'écran de carte, utilise les touches directionnelles pour faire pivoter la carte et mettre en surbrillance le niveau dans lequel tu veux jouer. Pour confirmer ce choix, appuie sur la touche ✕. pour quitter la partie et revenir à l'arbre du pendu. Pour connaître le nombre d'objets récupérés dans un niveau, laisse le nom de ce niveau en surbrillance sur l'écran de carte et des icônes apparaîtront sur le côté de l'écran au bout de quelques secondes.

COMMENT JOUER

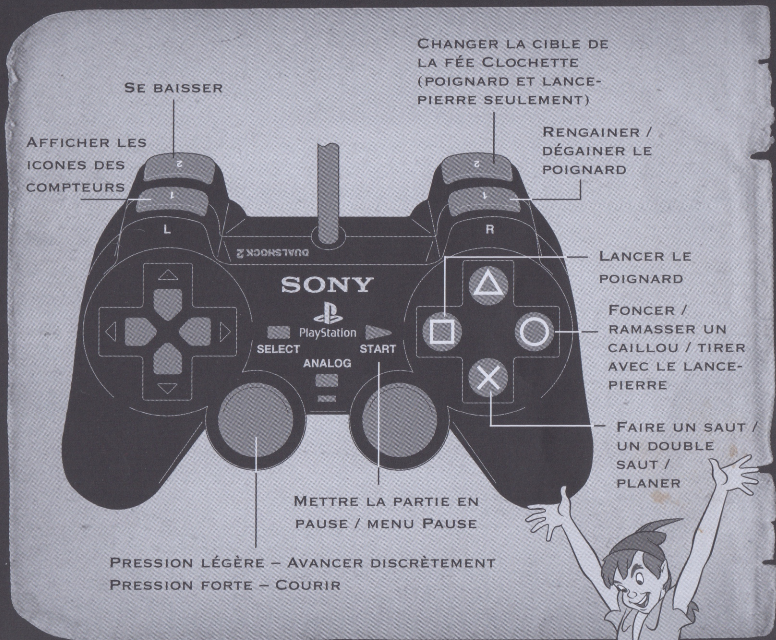
L'HISTOIRE

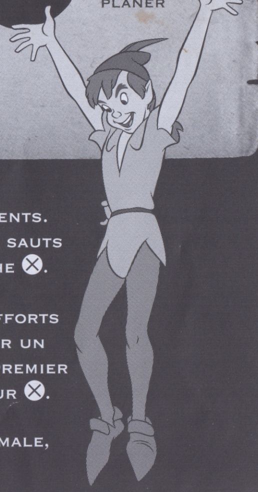
La légende du trésor du Rocher du Crâne est une ancienne légende transmise de génération en génération dans le monde des pirates. Ce récit narre les aventures des plus cruels pirates qui aient jamais navigué sur les mers du Pays Imaginaire. Il raconte qu'après des centaines d'années passées à écumer les mers, les pirates décidèrent de partager le butin accumulé. Mais leur capitaine refusa de révéler à son terrible équipage où il avait caché ces immenses richesses. Fous de rage, les pirates massacrèrent leur capitaine. La légende veut que le capitaine ait enterré le trésor à un endroit secret du Pays Imaginaire et qu'il ait découpé la seule carte qui en dévoilait l'emplacement en seize morceaux éparpillés en des lieux où personne ne penserait à les chercher. Nul n'avait réussi à mettre la main sur un seul des fragments de la carte jusqu'à aujourd'hui. Et devine qui l'a trouvée... le Capitaine Crochet ! Tout repose désormais sur toi : pourras-tu l'empêcher de réaliser son projet maléfique ?

COMMANDES DE PETER PAN

Peter Pan est un personnage alerte capable d'effectuer de nombreux types de sauts d'attaque et de mouvements acrobatiques qui lui sont bien utiles dans sa quête. Le système de contrôle peut être divisé en trois grandes sections : le contrôle principal de Peter (pour les sessions d'exploration), le contrôle des combats (pour les affrontements à l'épée) et le contrôle du vol (pour les séances de vol).

COMMANDES DE BASE DE PETER PAN





SAUTER

Peter Pan maîtrise deux types de sauts différents. Au début du jeu, Peter ne peut faire que des sauts simples. Pour ce type de saut, appuie sur la touche ✕. Quand il aura trouvé suffisamment de pots de poussière de fée, Peter sera récompensé de ses efforts et pourra faire des doubles sauts. Pour effectuer un double saut, appuie sur la touche ✕ pendant le premier saut (autrement dit, appuie sur ✕ et à nouveau sur ✕.

Astuce : pour atteindre une hauteur de saut maximale, Peter doit commencer le second saut lorsqu'il se trouve au sommet du premier saut.

Planer

Quand il plane, Peter peut franchir des obstacles et atterrir sur des plates-formes mobiles. Pour planer, appuie sur la touche ✕ et garde-la enfoncée pendant qu'il retombe après un saut. Une fois que Peter a passé le point culminant de son saut et qu'il commence à redescendre, il peut se mettre à planer.

Astuce : pour faire un double saut puis planer, appuie sur la touche ✕ pour sauter, appuie à nouveau sur ✕ pour faire un double saut puis maintiens la touche ✕ enfoncée pour planer.

Peter peut planer plus ou moins vite (trois vitesses disponibles) :

Vol plané lent : pousse le joystick analogique gauche vers l'arrière pour planer lentement en direction du sol. A cette vitesse, tu contrôles mieux l'atterrissage de Peter, mais tu ne peux voler ainsi que sur une courte distance.

Vol plané normal : ne pousse le joystick analogique gauche ni vers l'avant ni vers l'arrière pendant que Peter plane, et celui-ci descendra à une vitesse normale.

Vol plané rapide : pousse le joystick analogique gauche vers l'avant pour planer rapidement. En vol plané rapide, Peter volera plus vite et couvrira une distance beaucoup plus grande.

Astuce : choisis le vol plané rapide pour parcourir de grandes distances puis passe en vol plané lent pour bien maîtriser tes atterrissages.

Lancer le poignard

Peter peut lancer son poignard pour éliminer ses ennemis, les pirates par exemple. Pour lancer ton poignard, appuie sur la touche □ et maintiens-la enfoncée pour viser. La fée Clochette s'envolera et planera au-dessus de ta cible. Relâche la touche □ pour lancer ton poignard. Peter ne pourra pas relancer le poignard tant que la fée Clochette ne le lui aura pas rapporté. Pour changer de cible, appuie sur la touche R2 et la fée Clochette se dirigera vers la nouvelle cible.

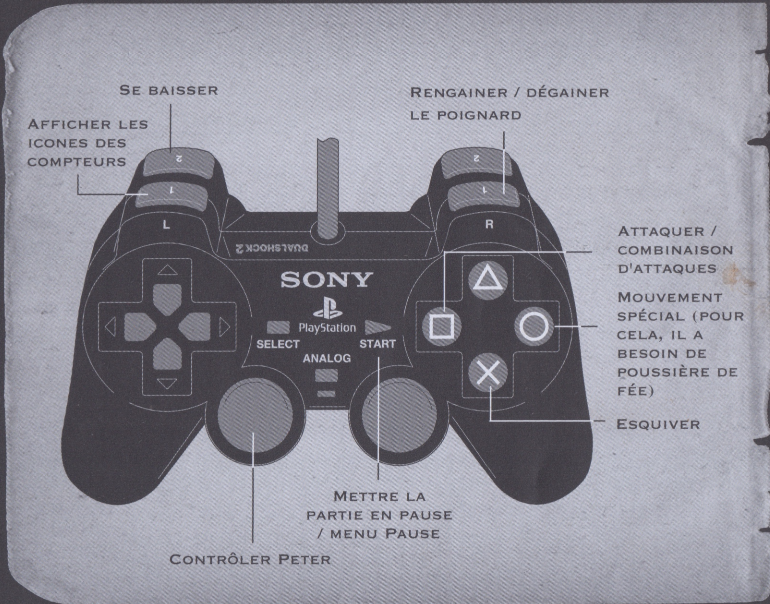
Astuce : si un pirate t'aperçoit avant que tu n'aies lancé ton poignard, il parera probablement le coup !

Utiliser le lance-pierre

Le lance-pierre fonctionne comme le poignard, la seule différence étant que, pour utiliser le lance-pierre, Peter devra trouver des munitions (autrement dit, des cailloux). Le lance-pierre de Peter est si puissant qu'il peut régler son compte à un pirate en un seul coup ! Utilise les cailloux avec parcimonie. Quand tu trouves un petit tas de pierres, appuie sur la touche e ○ et maintiens-la enfoncée : la fée Clochette ira chercher un caillou. Maintiens la touche ○ enfoncée pour viser et la fée Clochette visera l'ennemi. Relâche la touche ○ pour lancer la pierre.

Commandes de combat de Peter

Quand le mode combat est activé, Peter se concentre automatiquement sur l'adversaire. Il restera concentré sur lui tant qu'il ne l'aura pas battu. Les commandes du combat à l'épée sont :



ESQUIVER LES COUPS

Peter peut esquiver les coups en se déplaçant très vite autour de ses adversaires. Pour esquiver des attaques, appuie sur le joystick analogique gauche dans la direction vers laquelle tu veux aller et appuie la touche ✕.

Astuce : pour une esquive parfaite, glisse-toi derrière ton ennemi juste avant qu'il n'attaque.

MOUVEMENTS D'ATTAQUE AVANCÉS

Pour les attaques de base, appuie sur la touche □ ; pour faire des combinaisons d'attaques, appuie plusieurs fois sur la touche □. Voici d'autres mouvements que Peter peut effectuer :

TRANCHER

Appuie sur le joystick analogique gauche de façon à t'éloigner de l'ennemi et appuie sur la touche □.

POUR FENDRE

Appuie sur le joystick analogique gauche de façon à te rapprocher de l'ennemi et appuie sur la touche □.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Tout au long du jeu, en guise de récompense, Peter apprend à maîtriser de nouveaux mouvements d'attaque spéciaux. Pour qu'il réalise l'un d'entre eux, appuie sur la touche ○ au cours d'un combat.

Voici des mouvements spéciaux que Peter peut réaliser :

ATTAQUE SAUT PÉRILLEUX

Appuie sur le joystick analogique gauche de façon à te rapprocher de l'ennemi et appuie sur la touche ○.

ATTAQUE À PIEDS JOINTS

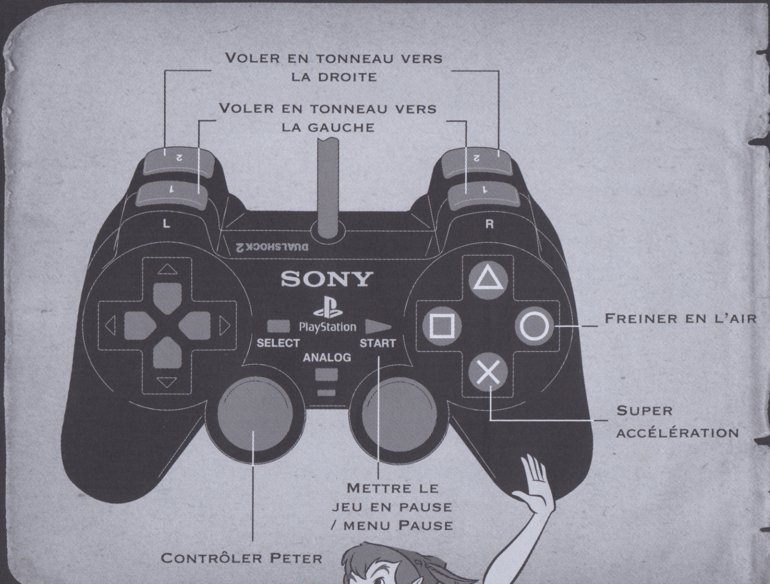
Appuie sur le joystick analogique gauche de façon à t'éloigner de l'ennemi et appuie sur la touche ○.

ATTAQUE SUPER TOUPIE

Appuie sur la touche ○, garde-la enfoncée pour charger le mouvement puis relâche-la pour lancer l'attaque.

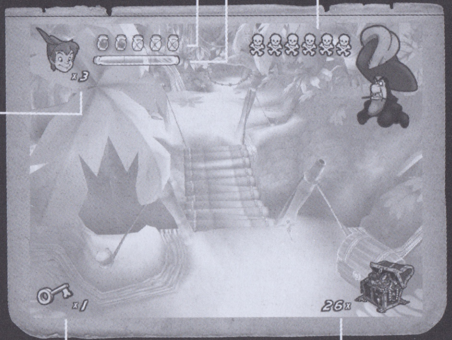
Astuce : tu devras te tenir près de ton ennemi pour pouvoir faire une attaque saut périlleux, et être assez loin de lui pour réaliser une attaque à pieds joints. Mais n'utilise ce genre d'attaque que lorsque c'est nécessaire, car les mouvements spéciaux épuiseront vite tes réserves de poussière de fée !

COMMANDES VOL DE PETER



Astuce : tu peux effectuer un virage plus serré si tu freines en l'air. Pense aussi à récupérer les sphères de poussière de fée pour augmenter ton temps de vol !

Écran de jeu



Cette image est une illustration de l'interface du jeu.

1. Barre de santé de Peter
Chaque coup reçu par Peter supprime un pot vert. Quand tous les pots sont vides, Peter perd une vie.

2. Barre de santé des ennemis (concerne seulement les boss)
Cette barre indique combien de coups le boss peut encore encaisser avant de mourir.

3. Niveaux de poussière de fée
Le nombre de mouvements spéciaux réalisables par Peter est proportionnel à celui des sphères qu'il a accumulées : il a donc tout intérêt à en ramasser le plus possible. A chaque fois que Peter effectue un mouvement spécial, les niveaux de poussière de fée baissent.

4. Nombre de vies
Quand les vies de Peter atteignent zéro, la partie est terminée.

5. Nombre de sphères récupérées
Chaque sphère augmente le niveau de poussière de fée de Peter d'une unité. En ramassant assez de sphères, tu pourras même gagner une vie supplémentaire.

6. Nombre de points de trésor récupérées
Récupère les trésors pour découvrir les extraits de film secrets et cachés de Disney.

7. Nombres de clefs ramassées
Les clefs permettent d'ouvrir des coffres et de découvrir des richesses cachées.

Environnements

Les aventures de Peter se déroulent dans cinq zones géographiques différentes : la crique des cannibales, la crique du crocodile, les plaines du Pays Imaginaire, le rocher du crâne et le ciel du Pays Imaginaire. Chacune de ces zones propose des paysages et des thèmes uniques, avec des ennemis, des obstacles, des objectifs et de récompenses toujours différents.

Cannibal Cove (La Crique des Cannibales)

C'est une jungle luxuriante, grouillante de singes, de perroquets, de pirates, de sangliers, de cobras, de crabes et d'abeilles, et truffée de nombreux pièges de toutes sortes. Sois prudent(e), il paraît que des chasseurs de têtes se cachent dans les fourrés !

Crocodile Creek (La Crique du crocodile)

Cette crique est un lieu marécageux et sombre. Regarde bien où tu marches et méfie-toi des crocodiles, des plantes mâchoires, des sables mouvants et des redoutables plantes Anka ! C'est également l'un des repaires favoris des hommes de main du capitaine Crochet, alors tiens-toi sur tes gardes.

Never Land Plains (Les plaines Imaginaires)

Terre natale des indiens du Pays Imaginaire, cette région regorge de rivières, de crocodiles, de serpents à sonnettes et de pièges mortels. Alors, avance prudemment et sois aux aguets car les pirates du Capitaine Crochet patrouillent souvent par ici.

Le Rocher du Crâne

Le Rocher du Crâne est la grotte légendaire dans laquelle, dit-on, les pirates cachent leur butin. Il s'agit d'anciennes mines, alors fais attention aux sols qui s'écroulent, aux scorpions et aux chèvres belliqueuses. Si tu réussis à te glisser dans ces grottes de pirates, tu seras très près de ton objectif final.

Séances de vol

Peter vole d'environnement en environnement. Vole à travers les anneaux pour que Peter Pan reste en l'air. Plus tu traverseras d'anneaux, plus ta récompense sera grande.

OBJETS À RAMASSER

Les environnements du Pays Imaginaire contiennent des centaines d'objets que tu peux ramasser. Chaque type d'objet a une fonction spéciale et aidera Peter au cours de sa quête. Voici une liste de ces objets :

POTS DE POUSSIÉRE DE FÉE

Peter doit récupérer les pots de poussière de fée en priorité. Chaque type de pot a un pouvoir spécial, selon la couleur de la poussière qu'il renferme. Peter doit en ramasser le plus possible pour progresser, et la fée Clochette a besoin du pouvoir de la poussière de fée pour ouvrir des zones clés telles que les arènes des boss.

Les pouvoirs spéciaux des pots de poussière de fée sont les suivants :

Pots blancs
Ces pots blancs remplissent les niveaux de poussière de fée de Peter, lui permettant ainsi de faire davantage de mouvements spéciaux. Peter a besoin de deux pots blancs pour remplir ses niveaux de poussière de fée au maximum.

Pots verts

Chaque pot vert remplit l'un des icones de santé de Peter (icone vert), lui permettant de supporter un coup supplémentaire.

Pots rouges

Avec un pot rouge, Peter retrouve une santé d'athlète.

Pots magenta

Ces pots magenta ont d'étonnants pouvoirs guérisseurs et donnent à Peter une vie supplémentaire.

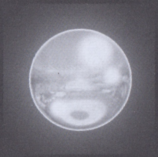
Pots bleus

Ces pots bleus donnent de la force à Peter. Ils doublent les dégâts provoqués par ses attaques à l'épée, ce qui est très utile quand il se trouve face aux pirates les plus coriaces.

Morceaux de carte

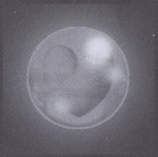
Seize morceaux de la carte au trésor sont éparpillés et cachés dans le Pays Imaginaire. Il est très important que Peter trouve ces seize morceaux avant le Capitaine Crochet. Une fois qu'un morceau de cette carte a été ramassé, il apparaît dans l'écran de carte proposé par le menu Pause. Dans cet écran, tu peux regarder les morceaux de carte et les repositionner pour essayer de redonner à la carte son aspect initial.

Sphères blanches



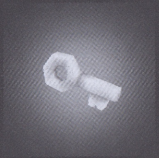
Chacune de ces sphères est remplie de poussière de fée blanche. Lorsqu'elle éclate, la poussière s'en échappe et augmente les réserves de poussière de fée de Peter. En récupérant 100 sphères blanches, Peter gagne une vie supplémentaire.

Sphères vertes



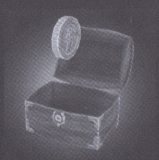
Ces sphères sont remplies de poussière de fée verte. Lorsqu'elles éclatent, la poussière se dépose directement dans l'un des pots de santé verts de Peter qui peut ainsi supporter une attaque supplémentaire.

Clefs



Certains des pirates du Pays Imaginaire ont sur eux des clefs dorées qui permettent d'ouvrir des coffres remplis de trésors. Les pirates laissent tomber ces clefs une fois qu'ils ont été battus, Peter peut alors les utiliser pour ouvrir les coffres qu'il trouve.

Trésor



Les trésors sont enfermés dans des coffres cachés un peu partout dans le Pays Imaginaire. Trouve-les tous pour débloquer des extraits du film du Peter Pan de Disney.

LES AMIS DE PETER

LA FÉE CLOCHETTE

La fée Clochette est une petite fée unique en son genre et amoureuse de Peter. Elle est toujours à ses côtés. Elle accompagne Peter dans toutes ses aventures, faisant de son mieux pour lui venir en aide. Quand le niveau de santé de Peter est bas, elle devient d'un rouge brillant. Ceci t'indique que tu dois trouver des sphères vertes au plus vite.

JEANNE

Malgré les histoires que lui racontait Wendy, sa mère, Jeanne ne croyait pas à l'existence de Peter Pan ni à celle du Pays Imaginaire. Mais depuis qu'elle a elle-même découvert le monde magique, elle a changé d'avis et est devenue une fidèle amie de Peter Pan, de la fée Clochette et des garçons perdus.

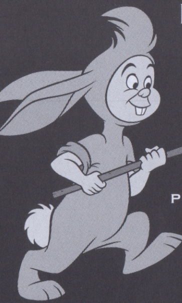
DANNY

Danny est le petit frère de Jeanne. Il la suit partout, ce qui agace beaucoup la jeune fille. C'est aussi un ami fidèle de Peter Pan et il adore les histoires qui parlent du Pays Imaginaire.

LA GUIGNE

La Guigne est le plus petit des Garçons Perdus. Il est facilement reconnaissable dans sa tenue de mouflette noire. Lorsque Peter fouille l'Arbre du Pendu à la recherche des Garçons Perdus disparus, il trouve La Guigne caché sous son lit. La Guigne lui explique alors que tous les garçons ont été kidnappés par les pirates. Peter part chercher ses amis disparus et La Guigne reste sur place pour attendre le retour éventuel de Jeanne et de Danny.

BON ZIGUE



Bon Zigue est l'un des plus grands des Garçons Perdus. Il est facilement repérable avec son habit de lapin et ses dents proéminentes. Le Capitaine Crochet a capturé tous les Garçons Perdus et il a ordonné à Bill Le Truand de prendre Bon Zigue et de le cacher quelque part dans La Crique des Cannibales. Peter doit le trouver et le sauver.

LES JUMEAUX

Portant tous les deux le même habit de raton laveur, les Jumeaux sont impossibles à différencier l'un de l'autre : ils marchent, parlent, courent et se battent comme une seule et même personne. Malgré une résistance farouche, ils ont été tous les deux capturés et emmenés à la Crique du Crocodile par Wibbles et Starkey. Une fois que Peter aura trouvé les Jumeaux, il devra se battre contre les pirates pour les libérer.

LA PLUME

La Plume, le plus grand des Garçons Perdus, porte un costume de renard brun clair. La Plume a été caché dans la zone du campement indien de l'île sous la garde du Turc, le plus ignoble de tous les pirates du Capitaine Crochet.

LE FRISÉ

Le Frisé est le plus robuste et le plus fort des Garçons Perdus. Il compense son manque de jugeote par ses muscles. Habillé en ours, Le Frisé porte une grosse massue qu'il utilise pour frapper tous ceux qui s'en prennent à lui ou aux autres Garçons Perdus. Le Capitaine Crochet a capturé Le Frisé avec le reste des Garçons Perdus et l'a caché dans une grotte du Rocher du Crâne où il est gardé par Black Murphy, l'un des plus costauds et des plus féroces pirates de la bande du Capitaine Crochet.

LES ENNEMIS DE PETER

LE CAPITAINE CROCHET

Le Capitaine Crochet est le plus méchant, le plus féroce et le plus fourbe de tous les pirates qui aient jamais navigué sur les mers. Ennemi juré de Peter Pan, il passe son temps à essayer de le capturer pour l'empêcher d'entraver ses plans machiavéliques. Il a reçu le surnom de " Capitaine Crochet " après que Tic - Tac, le croco lui eut happé la main gauche. Depuis, il porte un crochet en argent à sa place. Le Capitaine Crochet est terrorisé à l'idée de retomber nez-à-nez avec ce crocodile qui le poursuit dans l'espoir de terminer son repas. Celui-ci a en effet pris goût au Capitaine !

Astuce : sache que le Capitaine Crochet remplace parfois son crochet par d'autres outils ! Sois prudent !

MONSIEUR MOUCHE

Monsieur Mouche est le second sur le navire Jolly Roger. Il est aussi l'acolyte et l'homme à tout faire du Capitaine Crochet. Il exécute tous ses ordres et reste à ses côtés contre vents et marées.

Conseil : Monsieur Mouche panique en cas de danger et gêne souvent le Capitaine Crochet. Utilise sa balourdise à ton avantage.

BILL LE TRUAND

Bill Le Truand est probablement l'un des plus petits pirates de l'équipage de Crochet. Mais ne t'y trompe pas : il est cruel, méchant et très dangereux. Bill a une jambe en bois qui le fait boitiller très bruyamment. Si tu passes à portée de son large sabre, il essaiera de te découper en petits morceaux.

Astuce : Bill Le Truand n'est pas aussi coriace qu'il en a l'air. Il parait que sa jambe de bois le fait souffrir plus qu'il ne l'avoue et qu'elle se coince souvent dans les trous.

WIBBLES

Wibbles est un pirate costaud et l'un des meneurs de l'équipage du Capitaine Crochet. Son arme préférée est son fidèle mousquet qu'il porte toujours à sa ceinture. Excellent tireur, c'est un adversaire redoutable pour Peter Pan.

STARKEY

Starkey n'est jamais bien loin de son meilleur ami Wibbles. Il adore lancer ses poignards sur tout ce qui bouge, mais il garde son poignard préféré serré entre ses dents.

Astuce : Wibbles et Starkey sont tous deux très lâches et utilisent les rochers pour se protéger. Pour les toucher, tu devras d'abord réussir à les voir !

LE TURC

Le Turc, le plus dangereux et le plus costaud des pirates de Crochet, se sert de son poids pour écraser tous ceux qui se mettent sur son chemin. La seule chose qu'il aime dans la vie, c'est le fez rouge qu'il porte sur la tête.

Astuce : Le Turc est trop gros pour que tu puisses le blesser avec une petite épée. Retourne plutôt ses propres armes contre lui !

BLACK MURPHY

Black Murphy est un gros pirate qui adore foncer et écraser ces empoisonnants petits Garçons Perdus. Il aime se servir de la dynamite pour faire tout exploser autour de lui, et il s'en prend en particulier à Peter Pan.

Astuce : Black Murphy est gros et lourd, et il adore charger ses ennemis. Utilise son poids contre lui !

CRÉDITS

DISNEY INTERACTIVE

Producteur	Chaun Ralls
Principaux producteurs	Scott Cuthbertson, Peter Wyse
Conception graphique	Ken Christiansen
Responsable marketing	Mike Breslin
Responsable marketing associé	Nichol Bradford
Documents imprimés	Stephan Gonizzi
Responsable, AQ	David Arnspiger
Superviseur, AQ	Douglas Jacobs
Chef de projet AQ	Jesus Ceja
Testeur principal	Toby Vise
Equipe de testeurs AQ	Joshua Doud, Michael Long, Justin DeCrow
Equipe AQ technique	Scott Torroll (superviseur), David Yeung (chef de projet), Mario Donis, Emil Haghnazarian, Brian Haynie, Caesar Infante, Jaime Serrano
AQ et assistance technique	Suzan Carne, Susan Flores
Localisation	Philippe Juton, Kirsten Chidley
Disney Character Voices	Douglas Carrigan, Randy Coppinger, Rick Dempsey, Rita Kedineoglu, Ned Lott, Beth Glenday
Avec les voix françaises de :	Magali Barney, Gérard Dessales, Gérard Sururgue, Patrick Guillemin, Bertrand Liebert, Marie-Eugénie Maréchal, Kelyan Blanc, Sajan Gardeux, Mattias Mella, Maxime Nivet, Olivia Mella.
Edition et compression vidéo	Forward Never Straight Productions
Edition et effets audio	Sonic Boom Sound Productions
Remerciements	Disney Interactive Staff, Dan Winters, Catherine Duperron, Terence Mosca-Toba, Carole Degoulet, Tamira Webster

CRÉDITS CHEZ BLUE[52]

Directeur général	Jason Perkins
Directeur technique	Allan Murphy
Directeur de la création	Craig "Ledski" Leigh
Responsable des communications	Elizabeth Hannah
Graphiste principal	Jaid Mindang
Programmeur en chef	Neil Martin
Equipe de conception	Ledski, Jonathan Biddle, Brad Davey
Equipe graphiste	Simon Cooper, Andy Warren, Andy Oakley, Mike Oakley, Mark Benyon-Clarke, Jamie Turner, Rui Guerreiro, Marina Vydelingum, Immogen White, Roger Barnet, Will Smith, Steven Simmons
Equipe de programmation	Mark Judge, Oscar Forth, Alex May, Sean Parkinson, Matt Swoboda
Outils de jeu	"Big" Dave Llewellyn, Oscar Forth
AQ / Assistant de production	Richard "Chips" Pomfret
Directeur financier	Hillary Cole
Production musicale	Swallow Studios
Production des effets sonores	Game Audio Limited
Remerciements	Dave Taylor, Chris Wilson, Andrew Boff, Nigel Haveron, Mike Richards, Mark Norman, toute l'équipe de Blue[52]

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producteur :	Simon Roberts
Directeur des logiciels pour l'Europe	Mark Hardy
Directrice RP Europe	Julie Skinner
Responsable des nouvelles sorties	Flora Collingwood
Texte du manuel et du packaging	Russell Coburn
Conception du manuel et conditionnement	James Phippen
Manuel approuvé par	Stephen Griffiths

SUPPORT TECHNIQUE

SERVICE CLIENT BUENA VISTA GAMES FRANCE

POUR TOUTE QUESTION TECHNIQUE, VOUS POUVEZ VOUS ADRESSER À NOTRE SERVICE CLIENTS.

HOTLINE: 0 826 207 284 (0 826 207 BVG) (0,15 € TTC/MIN).
HORAIRE D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 20H (HORS JOUR FÉRIÉ)

EMAIL : BVG@CALLCENTER.FR

FAX : 0 892 105 215

COURRIER :
SUPPORT TECHNIQUE BUENA VISTA GAMES FRANCE
BP 80003
33611 CESTAS CEDEX

SERVICE CLIENT BUENA VISTA GAMES POUR LA BELGIQUE

POUR TOUTE QUESTION TECHNIQUE, VOUS POUVEZ VOUS ADRESSER À NOTRE SERVICE CLIENTS.

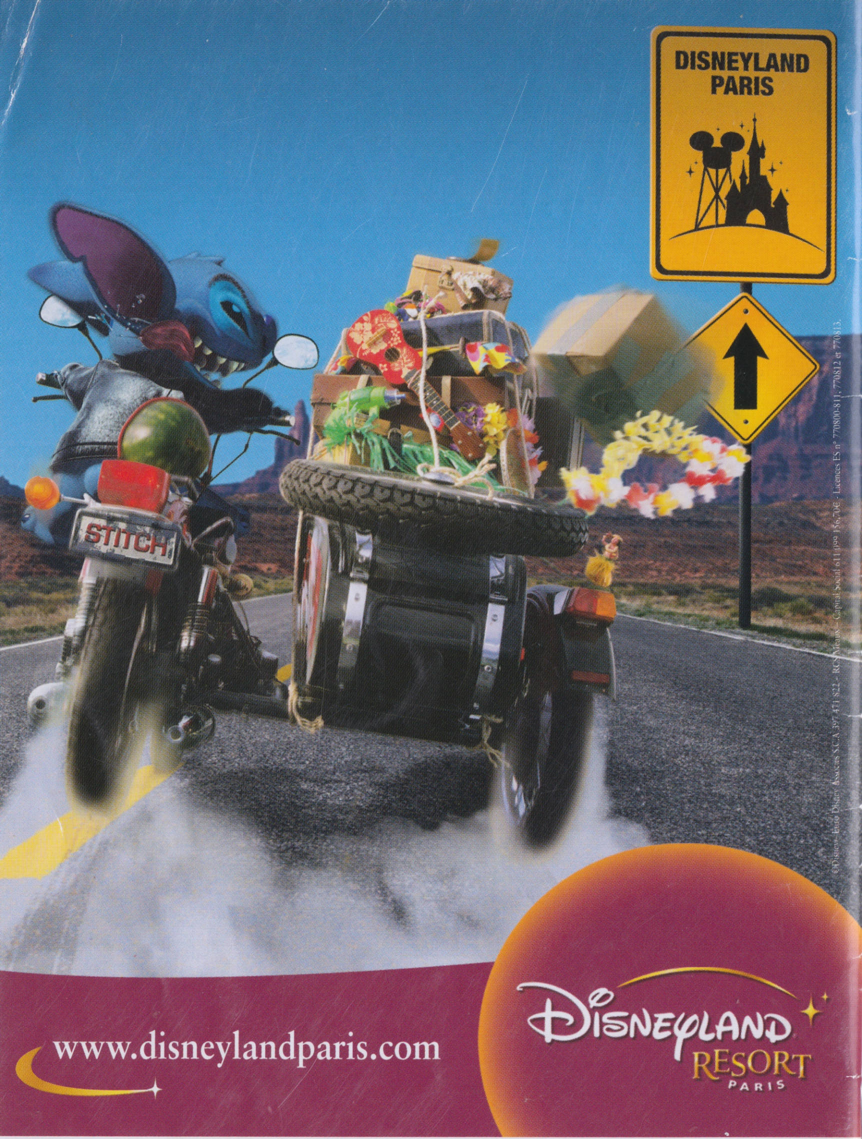
HOTLINE: 00 33 5 57 92 20 94 (COÛT D'UN APPEL TÉLÉPHONIQUE VERS LA FRANCE)
HORAIRE D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 20H (HORS JOUR FÉRIÉ)

EMAIL: BVG@CALLCENTER.FR

COURRIER :
SUPPORT TECHNIQUE BUENA VISTA GAMES FRANCE
BP 80003
33611 CESTAS CEDEX
FRANCE

Customer Services Numbers

- **Australia** — **1300 365 911**
  Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** — **0820 44 45 40**
  0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** — **011 516 406**
  Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** — **70 33 70 00**
  Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** — **0600–411911**
  17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** — **0820 31 32 33**
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** — **01805 766 977**
  0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** — **00 32 106 782 000**
  Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** — **0818 365065**
  All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** — **09 971170**
  Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** — **199 116 266**
  Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** — **23 436300**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** — **0495 574 817**
  Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** — **09 415 2447**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** — **81 55 09 70**
  Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** — **707 23 23 10**
  Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** — **902 102 102**
  Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** — **08 587 822 25**
  Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** — **0848 84 00 85**
  Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** (network Gaming Only) — **08702 42 22 99**
- **UK** (all other enquiries) — **08705 99 88 77**
  National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.



SCES-50526

"", "PlayStation", "△○✕□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

8717418061357